DISPOSIÇÕES GERAIS

✓ **REALIZAÇÃO**

- A XIV OLIPET será realizada nos dias 15, 16, 22, 23, 29 e 30 de setembro de 2012 no Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.

✓ **CERIMÔNIA DE ABERTURA**

- Em cada grupo, sempre às 08h30.

✓ **PARTICIPAÇÃO**

- Cada grupo possui uma faixa etária específica. Será permitida a participação de crianças/adolescentes mais novos na categoria imediatamente acima, ficando essa participação sob responsabilidade da instituição.
- Não há exigências quanto ao número de participantes do sexo masculino ou feminino.
- Todos os participantes deverão apresentar-se uniformizados. Para os grupos III e IV o uniforme precisa ser numerado.
- Cada instituição deverá apresentar a relação nominal completa dos seus participantes até a segunda-feira da semana de realização do evento do seu respectivo grupo. Ela poderá ser enviada por e-mail (prodhe@usp.br) ou pessoalmente, na sede do Prodhe.

✓ **MEDIAÇÃO**

- De acordo com as necessidades de cada grupo, as instituições participantes deverão se organizar para compor o quadro de mediadores. Os mediadores deverão participar de curso específico a ser oferecido pela organização.

✓ **PREMIAÇÃO**

- G I e G II - brinde de participação.
- G III e G IV – brinde de participação para todos e medalhas para duas equipes.
- Brinde de participação: oferecemos um item que procura estimular o desenvolvimento esportivo e que atende a algum aspecto das necessidades da prática esportiva. Nessa edição o brinde é um squeeze com o logo do evento, remetendo ao aspecto da hidratação e da praticidade de ter em mãos no cotidiano das atividades esportivas.

✓ **LANCHE**

- Responsabilidade de cada instituição. Para os mediadores será de responsabilidade da organização.

✓ **PRAZO DE DESISTÊNCIA**

- 17 de agosto. Se necessário, serão comunicadas as instituições em Lista de Espera ou será revisado o formato de disputa.

✓ QUADRO DE REALIZAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Grupo	Dias e horários	Local	Modalidades	Participantes
I - 2003 e 2002	15/09 – Sábado - 08h30 às 13h	Campos 3 e 4	Circuito de 8 jogos com habilidades motoras diversas	160 crianças. Participantes: Cervantes Solidário, Colmeia, Eprocad, Pelec, PET/Prodhe, Projeto Âncora, Projeto Viver, Embu das Artes e Taboão da Serra.
III - 1999 e 1998	16/09 – Domingo - 08h30 às 13h	Módulos cobertos 3 e 4	Torneio de Voleibol	60 adolescentes. 5 equipes. Participantes: Associação Eremim, Pelec, PET/Prodhe, Embu das Artes e Taboão da Serra.
	16/09 – Domingo - 08h30 às 12h	Quadras externas 09 e 10	Torneio de Handebol	84 adolescentes. 6 equipes. Participantes: Associação Eremim, Cervantes Solidário, Colmeia, Pelec, Embu das Artes e Projeto Viver.
III - 1999 e 1998	22/09 – Sábado - 08h30 às 14h	Quadras externas 09 e 10	Torneio de Futsal	96 adolescentes. 8 equipes. Participantes: Colmeia, EMEF Jd. Mitsutani, Fundação Gol de Letra, Pelec, Projeto Âncora, Projeto Viver, Taboão da Serra e Embu das Artes.
	22/09 – Sábado - 08h30 às 14h	Campos 3 e 4	Torneio de Futebol de Campo	140 adolescentes. 10 equipes. Participantes: CCA Sinhazinha Meirelles, Cervantes Solidário, Eprocad, Fundação Gol de Letra, Instituto Sou da Paz, Pelec, PET/Prodhe, Taboão da Serra e Embu das Artes.
IV - 1997 e 1996	23/09 – Domingo - 08h30 às 13h30	Módulos cobertos 3 e 4	Torneio de Voleibol	120 adolescentes. 6 instituições. Participantes: Associação Esporte Solidário, Cervantes Solidário, Pelec, PET/Prodhe, Embu das Artes e Taboão da Serra.
	23/09 – Domingo - 08h30 às 13h30	Campo 4	Torneio de Street Soccer	
II - 2001 e 2000	29/09 – Sábado - 08h30 às 14h	Módulo coberto 3, Quadras externas 2 e 4 e Campo 3	Circuito de 6 jogos pré-desportivos: voleibol, basquetebol, handebol, futebol, flag e ultimate frisbee	180 crianças. 18 equipes. Participantes: Associação Eremim, Cervantes Solidário, Colmeia, Embu das Artes, EMEF Jd Mitsutani, Eprocad, Instituto Sou da Paz, Pelec, PET/Prodhe, Projeto Âncora, Projeto Viver e Taboão da Serra.
IV - 1997 e 1996	30/09 – Domingo - 08h30 às 14h	Módulo coberto 3 e Quadra externa 2	Torneio de Street Ball	120 adolescentes. 6 instituições. Participantes: Associação Esporte Solidário, Cervantes Solidário, Pelec, PET/Prodhe, Embu das Artes e Taboão da Serra.
	30/09 – Domingo - 08h30 às 14h	Quadras externas 09 e 10	Torneio de Handebol	

GRUPO I

- **Para quem**
  - 160 crianças nascidas em 2002 e 2003 que participam das atividades das instituições: Cervantes Solidário, Colmeia, Eprocad, Pelec, PET/Prodhe, Projeto Âncora, Projeto Viver, Secretaria Municipal de Embu das Artes e Secretaria Municipal de Taboão da Serra.
- **Quando**
  - 15/09, sábado, das 8h30 às 13h.
- **Aonde**
  - Campos de futebol 3 e 4 do Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.
- **Nosso dia**
  - 08h30: abertura e formação das equipes para as rodadas iniciais.
  - 09h às 10h30: 3 rodadas iniciais com equipes fixas.
  - 10h30 às 11h: pausa para descanso e lanche.
  - 11h às 12h30: rodadas finais com equipes livres.
  - 12h30: encerramento e entrega do Brinde de Participação.
- **O que**
  - Circuito de 8 jogos, as “Estações do Desenvolvimento no Esporte”.
- **Como: a proposta pedagógica**
  - A formação das equipes: serão formadas 16 equipes com 10 crianças de 2 maneiras diferentes ao longo do evento, um momento de jogar 3 vezes seguidas com a mesma equipe, possibilitando um olhar mais coletivo, e um momento de formação livre das equipes, complementando os interesses individuais nos jogos de preferência de cada um.
    - *Antes do evento:* em cada instituição participante, as 16 crianças deverão formar 4 grupos de 3 e 1 grupo de 4 crianças. O PET/Prodhe formará com suas 32 participantes 8 grupos de 4 crianças.
    - *Durante o evento:* logo após a abertura serão formadas 16 equipes com grupos de crianças de 3 instituições diferentes. Cada equipe também contará com a presença de um educador – o mediador de equipe. Nas 3 primeiras rodadas as equipes serão fixas. Nas rodadas seguintes as crianças se organizarão autonomamente para

circular e participar das estações de seu interesse, formando as equipes nas próprias estações.

- As "Estações do Desenvolvimento no Esporte": espaço onde as crianças receberão estímulos para compreender a dinâmica do jogo e das habilidades envolvidas, para jogar e buscar as soluções durante o jogo e para refletir sobre a atuação individual e coletiva no jogo, avaliando as metas. Cada estação durará 20 minutos, divididos em 3 etapas:
  - *Preparação*: o mediador esportivo de cada jogo reunirá as 2 equipes (rodadas fixas) ou no máximo 20 crianças (rodadas livres) e esclarecerá dúvidas sobre o jogo, podendo fazer alguns combinados. As crianças irão conferir a "Meta de Jogo" anotada em seu "Passaporte do Desenvolvimento", podendo revê-la, e entregarão o Passaporte ao educador.
  - *O jogo*: jogos com habilidades motoras diversificadas e duração de 10 minutos. Cada jogo tem uma descrição e representação gráfica.
  - *Avaliação:* após a atividade principal, as crianças serão reunidas em roda pelo educador, que vistará e devolverá o Passaporte e orientará um processo de avaliação com ênfase na realização das Metas estabelecidas para o jogo.
- O "Passaporte do Desenvolvimento": instrumento pedagógico, um cartão individual com os nomes dos jogos e com espaço para anotar o nome, as metas da criança e a avaliação dessas ao final de cada jogo. Seu uso:
  - *Antes do evento*: cada instituição deve preparar os passaportes de seus participantes e cada criança deve anotar suas metas após vivenciar os jogos.
  - *Durante o evento*: a criança circulará com o seu passaporte. Ao chegar em cada estação serão formadas as equipes e as crianças poderão alterar suas metas. Antes do jogo, os passaportes serão entregues ao mediador esportivo, que após o jogo devolverá com um visto e cada criança anotará sua avaliação no passaporte.
  - *Após o evento*: os passaportes ficarão com as crianças. Sugerimos que os educadores de cada instituição peçam para as crianças levarem os passaportes nos dias seguintes de atividade, conversem sobre os jogos, as metas e as avaliações e novos desafios sejam traçados nas habilidades motoras envolvidas, inclusive com a participação de crianças que eventualmente não participaram do evento.
- As "Metas de Jogo": recurso pedagógico e referencial de aprendizagem, acompanhamento e desenvolvimento. A partir da compreensão e vivência dos jogos

cada criança estipulará uma Meta por jogo. Eles também podem ser estimulados a pensar em metas alternativas caso venham a ter funções diferentes nos jogos após a formação das equipes.

- Os Mediadores: a presença de pessoas preparadas para mediar as relações e a aprendizagem durante os jogos é fundamental para que a participação de cada criança ganhe significado.
  - *Mediador esportivo*: cada "Estação do Desenvolvimento no Esporte" terá um mediador – educador, adolescente ou familiar ligado a uma das instituições participantes -, que será responsável pelas 3 etapas previstas para cada estação.
  - *Mediador de equipe*: nas 3 primeiras rodadas, quando as equipes serão fixas, um educador acompanhará cada equipe. Nas rodadas finais, livres, não haverá esse acompanhamento.
  - *Coordenação*: educadores responsáveis pela montagem das "Estações do Desenvolvimento no Esporte", pela Abertura e Encerramento do evento, pela formação das 16 equipes para as rodadas iniciais e pela mobilização para o envolvimento dos familiares.
- Os familiares e as "Estações do Desenvolvimento no Esporte": no horário de pausa – 10h30 às 11h - os familiares serão convidados a assistir a apresentação de uma modalidade esportiva utilizando Disco e, se houver interesse e disponibilidade de tempo, experimentar um pouco dessa prática.

As "Estações do Desenvolvimento no Esporte"

Nome do Jogo: Queimada pula cone

Objetivo do Jogo: Queimar o maior número de participantes.

Aprender conhecendo: **Identificar sua meta dentro de um jogo.**	Aprender fazendo: **praticar as habilidades correr, arremessar, saltar e esquivar-se dentro do jogo proposto.**
Aprender sendo:	Aprender convivendo:

Número de participantes: 20 participantes/rodada.

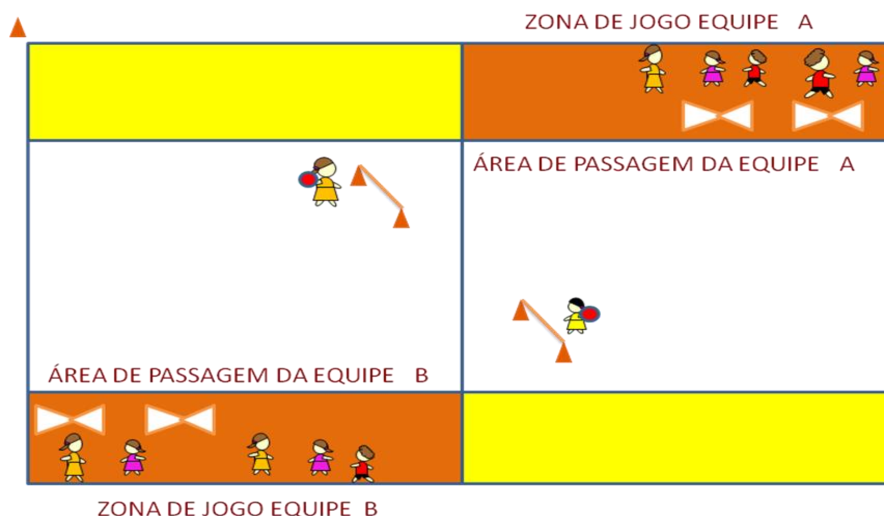
Material: 32 cones grandes, 06 cordas individuais, 04 bolas de iniciação nº12.

Descrição: Dois campos de 10m x 10m, e mais uma faixa em cada lateral com 3 metros de largura.

Jogo: Cada equipe deverá posicionar-se na sua faixa lateral, atrás da linha de cones. Cada equipe terá 2 bolas. Para queimar o adversário, o jogador que estiver com posse de bola deverá saltar a linha de cones, para entrar em sua área de arremesso, que deverá ser realizado com salto sobre obstáculo formado com a corda e os dois cones. O arremesso deve ser realizado em suspensão. Só a cabeça é fria, todas as demais partes podem ser queimadas.

Após o arremesso, se o adversário segurar a bola sem deixá-la cair no chão, quem segurou a bola continua no jogo e quem arremessou vai para a zona X. Na zona X terá que disputar Jo Ken Pô com o jogador da equipe adversária e quem ganhar volta para o jogo. Não é permitido ficar no campo de ataque sem a bola, quem fez o salto com o lançamento deverá saltar a linha de cones e voltar para a área de queimada.

Representação gráfica:



Nome do Jogo: DDC - Disco

Objetivo do Jogo: DDC, lançar o disco (frisbee), acima da linha do joelho dos jogadores do campo do outro grupo, de forma a parar 2(dois) discos no campo contrário.

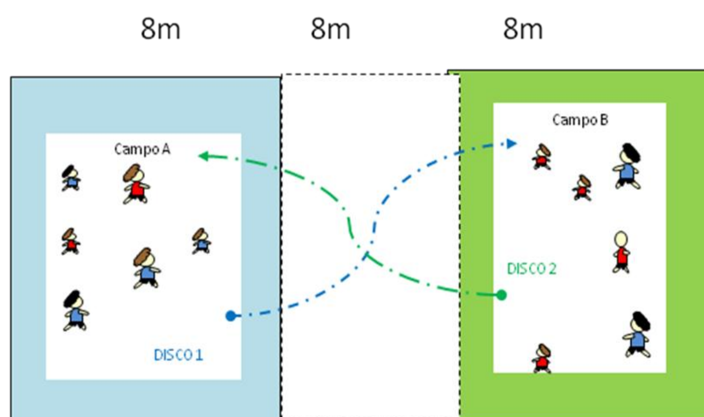
Aprender conhecendo: **Identificar sua meta dentro de um jogo.**	Aprender fazendo: **Lançar/Receber o disco de forma a evitar que ele caia no seu campo e lançar para deixar 2 .discos**
Aprender sendo:	Aprender convivendo:

Número de participantes: 20 participantes/rodada.

Material: fita de demarcação de campo, 8 cones de demarcação, rede de vôlei, apito, 2 discos.

Descrição: Dois campos de 8mX8m, distantes 8m. Aquecimento: passe e recepção em dupla e orientação. Jogo DDC: separados em duas "equipes" irão assumir um campo cada. O jogo inicia com 1(um) disco de cada lado (serão dois discos simultaneamente). O objetivo é parar os 2 discos na área adversária, marcando 2 pontos. Só serão válidos lançamentos acima da linha do joelho. Cada disco que tocar o solo do campo adversário conta 1 ponto, mesmo que role para fora depois. A recepção do disco mantém o disco em jogo e garante não perder o ponto.

Representação gráfica:



Nome do Jogo: Queimada Hand

Objetivo do Jogo: Marcar pontos queimando os adversários ou fazendo gol.

Aprender conhecendo**: Identificar sua meta dentro de um jogo.**	Aprender fazendo: **Esquivar-se, lançar, arremessar, defender.**
Aprender sendo: **Estar atento.**	Aprender convivendo:

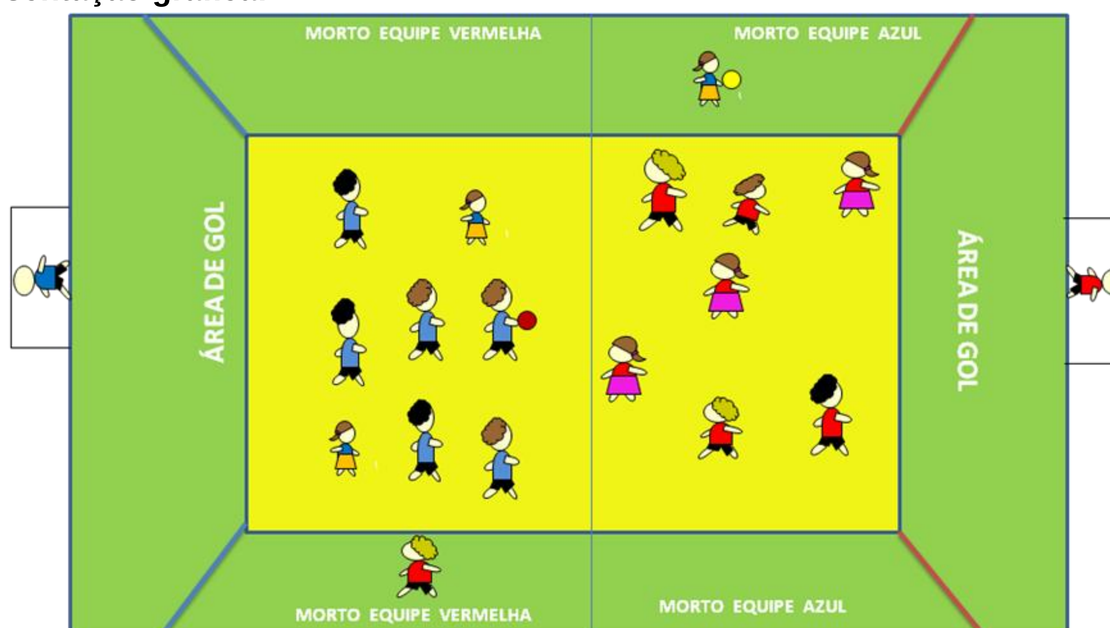
Número de participantes: 20 participantes/rodada.

Material: 01 Par de traves, coletes para os participantes, 02 bolas de cores diferentes.

Descrição: Cada equipe define, antes do início do jogo, um jogador para exercer a função de goleiro e outro para iniciar no morto. Os demais jogadores posicionam-se dentro da área central da quadra. O jogo terá duas bolas de cores diferentes, sendo que uma só queima e a outra poderá queimar ou marcar o gol. As equipes marcam pontos de 2 formas: a) queimando os jogadores da equipe adversária e, b) arremessando a bola ao gol. Todos os jogadores, com exceção do goleiro, podem queimar. Só quem foi queimado pode arremessar ao gol. Só primeiro morto volta para sua quadra de jogo quando o próximo jogador for queimado.

Ganha o jogo a equipe que somar mais pontos queimando ou fazendo gols.

Representação gráfica:



Nome do Jogo: Resgate

Objetivo do Jogo: Resgatar todos os companheiros de sua equipe.

Aprender conhecendo: **Identificar sua meta dentro de um jogo.**

Aprender fazendo: **Utilizar o sacar, receber e a noção espaço-temporal no jogo.**

Aprender sendo:

Aprender convivendo:

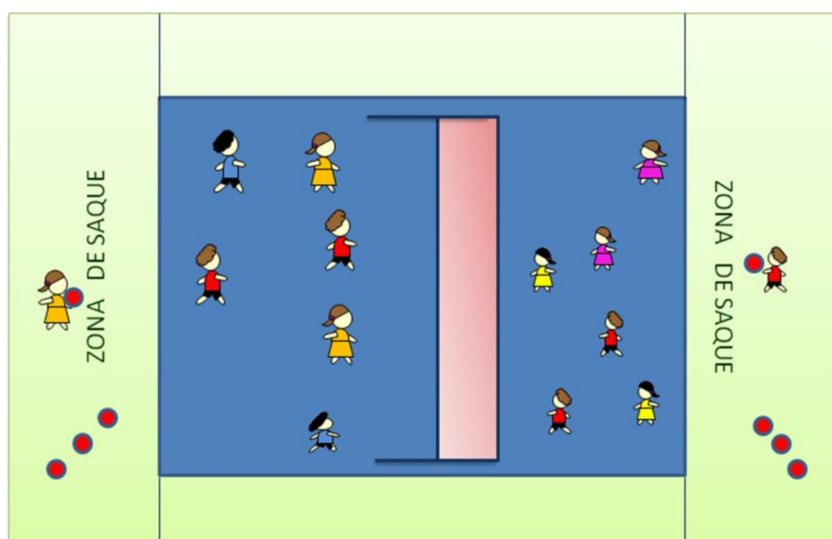
Número de participantes: 20 participantes/rodada.

Material: 01 rede, 06 bolas de voleibol, 20 sinalizadores.

Descrição: Cada equipe define, antes do início do jogo, um jogador para exercer a função de sacador. Os demais jogadores posicionam-se dentro da área de jogo. Cada equipe começa com três bolas, que poderão sacar simultaneamente.

Para resgatar um jogador de sua equipe o sacador terá que sacar por sobre a rede e o integrante de sua equipe terá que segurar a bola sem deixa-la cair no chão. Após ser resgatado, esse jogador passa a ser também sacador para tentar resgatar outros integrantes da sua equipe. As bolas que as equipes não conseguirem segurar dentro da quadra poderão ser lançadas para os respectivos sacadores. As bolas que saírem da quadra de jogo são dos sacadores. Ganha o jogo a equipe que resgatar primeiro todos integrantes ao final de 10 minutos.

Representação gráfica:



Nome do Jogo: Passa e Pega

Objetivo do Jogo: Queimar o maior número possível de jogadores da equipe adversária

Aprender conhecendo: **Identificar sua meta dentro de um jogo.**

Aprender fazendo: **Utilizar o passe e o arremessar na situação de jogo.**

Aprender sendo:

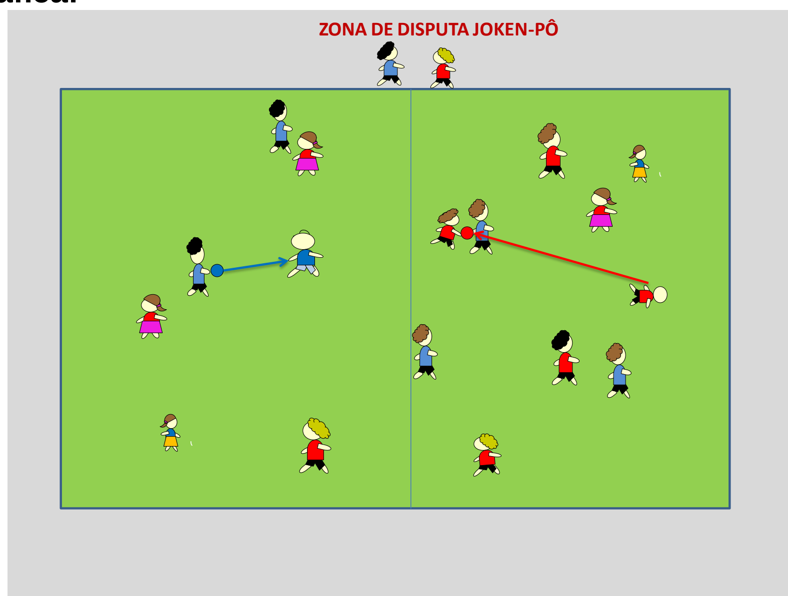
Aprender convivendo:

Número de participantes: 20 participantes/rodada.

Material: 2 bolas H 0, sinalizadores e coletes para diferenciar as equipes.

Descrição: Cada equipe começa de posse de uma das bolas, com os jogadores espalhados por todo o espaço de jogo. A equipe deverá queimar os jogadores adversários só encostando a bola em seu corpo. Para chegar até o adversário deverá trocar passes entre os colegas da equipe e assim cercar o adversário. Quem for queimado vai para fora do espaço de jogo, onde poderá disputar joken-pô com o jogador adversário que também estiver queimado. Quem ganhar essa disputa retorna ao jogo, quem perder aguarda a próxima oportunidade de disputa de joken-pô. Não é permitido andar com a bola, nem quicá-la. Ganha o jogo quem conseguir queimar o maior numero de adversários em 10 minutos.

Representação gráfica:



Nome do Jogo: Futebol

Objetivo do Jogo: Fazer Gols.

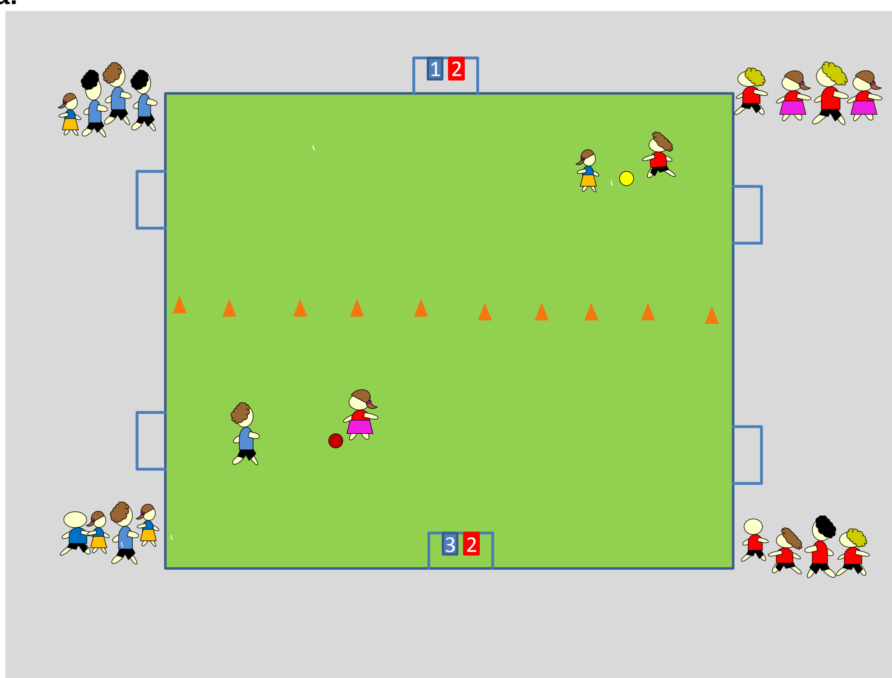
Aprender conhecendo: **Identificar sua meta dentro de um jogo.**	Aprender fazendo: **Utilizar o drible e chute em situação de jogo.**
Aprender sendo:	Aprender convivendo:

Número de participantes: 20 participantes/rodada.

Material: 02 pares de mini-trave, 04 bolas de futebol de campo nº4.

Descrição: O jogo inicia com as equipes formando duas colunas, uma em cada campo, do lado da trave e fora do campo de jogo. O ataque será feito de forma alternada, ora a equipe A, ora equipe B. O jogador que tiver a posse de bola inicia o ataque e o jogo será interrompido quando houver gol, a bola sair pela lateral ou linha de fundo. Nessas situações, os dois jogadores que estavam em campo vão para o final das respectivas colunas e reinicia-se com os 2 participantes seguintes, um de cada coluna. Os jogos serão realizados em dois campos reduzidos simultaneamente e sempre 1 x 1. Após 10 minutos os placares dos dois campos serão somados para compor o resultado final.

Representação gráfica:



Nome do Jogo: Cesta Fugitiva

Objetivo do Jogo: Trocar passes e arremessar dentro do bambolê.

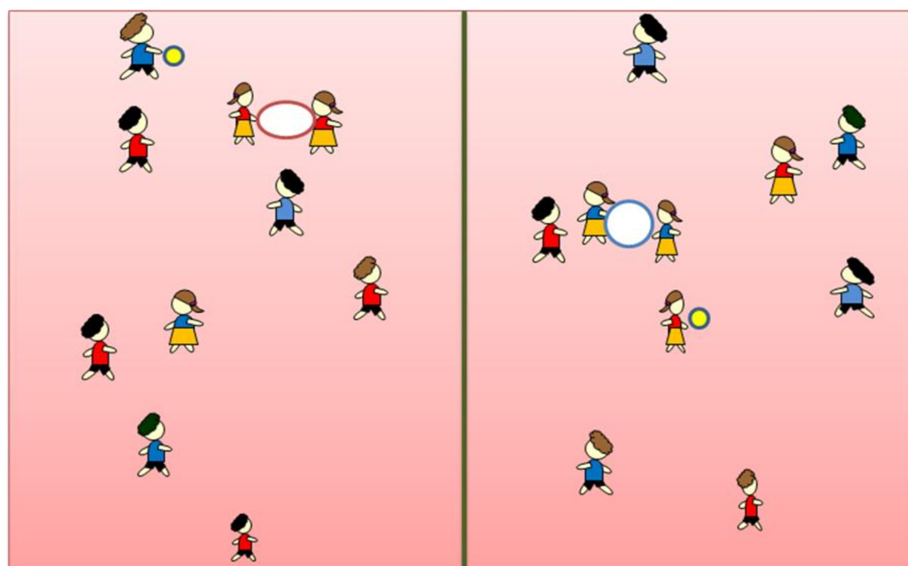
Aprender conhecendo: **Identificar sua meta dentro de um jogo e o colega melhor posicionado.**	Aprender fazendo: **Passar, receber, e arremessar em situação de jogo.**
Aprender sendo:	Aprender convivendo:

Número de participantes: 20 participantes/rodada.

Material: Dois bambolês, duas bolas pequenas, sinalizadores.

Descrição: Cada equipe define, antes do início do jogo, a dupla de jogadores para levar o bambolê de sua equipe que representará a cesta. As equipes terão de se organizar para defender e atacar. O jogo inicia com uma bola em poder de cada equipe, que deverá trocar passe para aproximar-se do bambolê da equipe adversária podendo assim fazer o arremesso. Não é permitido andar com a bola, nem quicá-la. Ganha o jogo quem conseguir fazer o maior numero de cestas em 10 minutos.

Representação gráfica:



Nome do Jogo: Acerta a cesta
Objetivo do Jogo: atravessar o campo adversário sem ser pego, trocar passes e arremessar.

Aprender conhecendo: **Identificar sua meta dentro de um jogo.**	Aprender fazendo: **Praticar o Arremesso e o passe.**
Aprender sendo:	Aprender convivendo: **Organização**

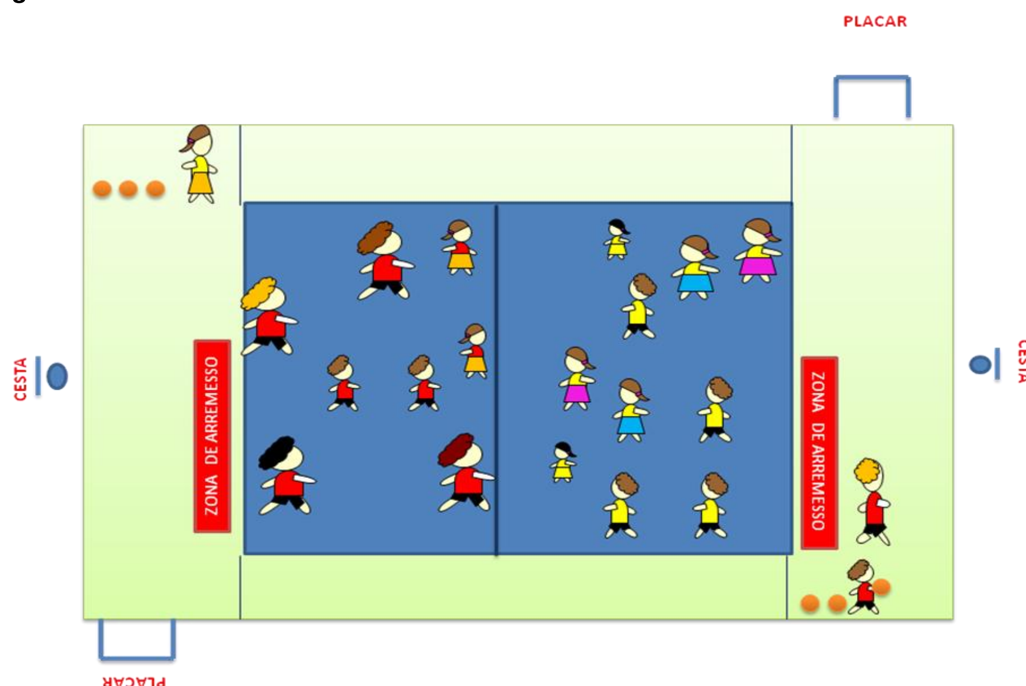
Número de participantes: 20 participantes/rodada.

Material: 2 Bambolês, um par de tabelas 2 bolas de basquete mirim, sinalizadores.

Descrição: Antes do inicio do jogo as equipes deverão estar dividas em ataque e defesa e na metade do jogo os papeis irão inverter-se. O jogo inicia com as equipes posicionadas em seu campo e após o sinal poderão atravessar o campo do adversário sem ser pego para entrar na zona de arremesso, caso seja pego deverá ficar parado até um colega salvá-lo. Após ser salvo deverá retornar ao seu campo para uma nova travessia.

Os atacantes que chegarem à zona de arremesso terão esperar outro companheiro atravessar para formar duplas e fazer a troca de passes para arremessar, caso faça a cesta irá até o placar que estará posicionado na mesa e computará sua pontuação. Quem fizer o arremesso volta para seu campo de defesa, e o parceiro irá compor uma nova dupla para ele tentar fazer o arremesso. Após 10 minutos teremos o resultado final.

Representação gráfica:



GRUPO II

- **Para quem**
  - 180 crianças nascidas em 2000 e 2001 que participam das atividades das instituições: Associação Eremim (2 equipes), Cervantes Solidário (2 equipes), Colmeia, EMEF Jd Mitsutani (2 equipes), Eprocad, Instituto Sou da Paz (2 equipes), Pelec (2 equipes), PET/Prodhe (2 equipes), Projeto Âncora, Projeto Viver, Secretaria Municipal de Embu das Artes e Secretaria Municipal de Taboão da Serra.
- **Quando**
  - 29/09, sábado, das 8h30 às 14h.
- **Aonde**
  - Campo de futebol 3, quadras externas 2 e 4 e módulo coberto 3 do Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.
- **Nosso dia**
  - 08h30: abertura e entrega dos "Mapas do Desenvolvimento".
  - 09h às 13h30: 9 rodadas (6 rodadas de jogos e 3 rodadas de pausas para descanso e lanche para cada equipe).
  - 13h30: encerramento e entrega do Brinde de Participação.
- **O que**
  - Circuito de 6 jogos pré desportivos.
- **Como: a proposta pedagógica**
  - A dinâmica do torneio: privilegia uma formação e uma preparação multidesportiva ao oferecer 6 jogos de modalidades coletivas diferentes e com práticas em espaços diversificados. Ao mesmo tempo, também possibilita uma grande participação das crianças e a possibilidade de se organizarem em função de suas preferências esportivas.
    - Logo após a abertura, as 18 equipes participantes receberão o "Mapa do Desenvolvimento". Cada equipe terá 6 rodadas de jogos – jogará 1 vez cada um dos 6 jogos pré-desportivos, sempre com equipes diferentes - e 3 rodadas de descanso. A sequência de rodadas, com horário, local e adversário, estará descrita no Mapa. Ao término das rodadas todas as equipes participarão do encerramento do evento.
  - A formação dos grupos: procura garantir que as crianças joguem com aquelas que estejam mais próximas do seu nível de desenvolvimento esportivo.

- Em suas instituições, as crianças deverão preencher o instrumento "IDE – Indicadores de Desenvolvimento Esportivo", utilizado para promover disputas com mais potencial de desenvolvimento para os participantes. O IDE de cada criança deverá constar na Ficha de Relação Nominal, possibilitando a totalização do IDE da equipe. As 18 equipes serão divididas em 2 grupos de 9 (1º grupo com as maiores somatórias e 2º grupo com as menores somatórias do IDE) e jogarão somente com equipes do mesmo grupo (para garantir uma boa fluência da Tabela de Jogos haverá uma situação de exceção em que as 3 equipes com menor IDE do 1º grupo farão 2 jogos com as 3 equipes de maior IDE do 2º grupo). A Ficha deverá ser encaminhada até dia 24 de setembro. As instituições que não encaminharem nesse prazo terão suas equipes colocadas automaticamente no grupo com as maiores somatórias do IDE.

❖ A dinâmica dos jogos: as crianças receberão orientações para compreender a dinâmica do jogo, para jogar e buscar as soluções durante o jogo e para refletir sobre a atuação individual e coletiva no jogo. Cada rodada durará 30 minutos, dividida em 3 etapas:

- *Preparação*: As equipes deverão seguir as indicações do "Mapa do Desenvolvimento" para chegarem ao local no horário pré-estabelecido. O mediador esportivo de cada jogo reunirá as 2 equipes e esclarecerá dúvidas sobre o jogo, podendo fazer alguns combinados.
- *O jogo*: duração de 12 minutos. Cada jogo pré-desportivo possui a descrição das adaptações para a competição.
- *Avaliação:* após a atividade principal, as crianças serão reunidas em roda pelo mediador, que conduzirá a avaliação e orientará o preenchimento do resultado da partida no "Mapa do Desenvolvimento".

❖ O "Mapa do Desenvolvimento": instrumento pedagógico contendo o mapa do CEPEUSP, a tabela de jogo da equipe e a avaliação do desenvolvimento esportivo. Indica a ordem dos jogos e das pausas e os adversários em cada partida, com espaço para o registro dos resultados. Seu uso:

- *Durante os jogos*: as equipes circularão com o seu Mapa durante todo o evento, servindo de guia e auxiliando na organização das mesmas e no cumprimento da tabela de jogos.

- *Após os jogos*: ao término de cada partida os resultados dos jogos deverão ser registrados no Mapa, facilitando um melhor aproveitamento nas atividades subseqüentes. Este registro deverá ser transferido para o "Quadro Geral".

❖ O "Quadro Geral": instrumento pedagógico contendo a relação de todas as equipes participantes do evento. Exposto na "Tenda Central", permitirá uma visão mais ampla do desempenho de todos os participantes. Seu uso:

- *Durante os jogos:* ao término de cada jogo, o capitão da equipe dirige-se à "Tenda Central" para registrar os resultados das partidas (vitória, derrota ou empate) para depois juntar-se a sua equipe e seguir as indicações do Mapa.
- Após os jogos: a equipe irá reunir-se em frente à "Tenda Central". Com o auxílio de seu educador e dos registros contidos no "Quadro Geral", as crianças farão uma avaliação do desenvolvimento esportivo da equipe, utilizando um instrumento baseado nas questões do IDE.

❖ Os Mediadores: a presença de pessoas preparadas para mediar as relações e a aprendizagem durante os jogos é fundamental para que a participação de cada criança ganhe significado.

- *Mediador esportivo*: cada espaço de jogo terá um ou dois mediadores – educador, adolescente ou familiar ligado a uma das instituições participantes -, com papel semelhante ao de árbitro, mas responsável não apenas pelo cumprimento das regras, mas por explicá-las sempre que considerar que isso seja importante para o desenvolvimento esportivo dos jogadores. O mediador conversará com os técnicos e/ou jogadores em situações graves ou insistentes, tanto em relação a aspectos comportamentais como técnicos ou táticos, visando que o jogo potencialize o desenvolvimento esportivo dos participantes. Em caso de dúvida em algum lance, o mediador poderá conversar com os envolvidos diretamente e, se necessário, rever sua decisão ou voltar o lance, se a situação permitir.
- *Mesário*: em cada espaço de jogo haverá um mesário, responsável pelo acompanhamento do jogo através do preenchimento na súmula dos itens previstos e na tabela do resultado final.
- *Coordenação*: educadores responsáveis pela montagem dos espaços de jogo, pela Abertura e Encerramento do evento.

❖ Os Jogos pré-desportivos:

- *Basquete*

- *N° de participantes:* 6 por equipe divididos em 2 grupos de 3 jogadores.
- *Material:* bola de basquete mirim, tabela de mini basquete.
- *Objetivo:* fazer mais pontos do que a equipe adversária.
- *Descrição:* 2 jogos simultâneos 3 x 3 em meia quadra entre as mesmas equipes. Após o rebote de defesa é preciso sair do garrafão para iniciar o ataque. A Marcação deve ser individual. Todas as faltas serão cobradas com saída de bola na lateral. Atenção com andadas, duas saídas e condução de bola. Se um jogador insistir nessas violações, marcar e explicar rapidamente o que está acontecendo.
- *Uso do IDE:* cada equipe deverá dividir seus jogadores de forma que metade seja formada pelos de maior somatória do IDE e a outra metade pelos de menor somatória. Essas duas metades jogarão simultaneamente em cada meia quadra durante 12 minutos. Ao final desse tempo os placares das duas quadras serão somados. Vence a equipe que obtiver a maior somatória de pontos.

- *Futebol*
  - *N° de participantes:* 5 por equipe.
  - *Material:* traves e bolas de futebol nº 4.
  - *Objetivo:* fazer mais gols que a equipe adversária.
  - *Descrição:* jogo de futebol 5 X 5. O jogo começa no meio do campo com uma das equipes e assim reinicia a cada gol. Só o goleiro pode tocar a bola com as mãos. Os jogos serão realizados na grama com cones na linha lateral demarcando as áreas do goleiro. O lateral será cobrado com a mão (marcar reversão se a bola não sair de cima da cabeça – movimento de cima para baixo – e/ou pular com os 2 pés) e o escanteio com o pé. Não haverá impedimento. Atenção com os contatos físicos exagerados. A dimensão do campo será de 20x30m.
- *Handebol*
  - *N° de participantes:* 5 por equipe.
  - *Material:* bola de handebol H1.
  - *Objetivo:* fazer mais gols que a equipe adversária.
  - *Descrição:* Jogo de handebol 5 X 5. A marcação deve ser individual. Atenção com andadas, duas saídas e condução de bola. Se um jogador insistir nessas violações, marcar e explicar rapidamente o que está acontecendo. Atenção com os contatos físicos exagerados. Acompanhar o jogo de perto para indicar locais e

formas de cobrar as violações (lateral, de dentro da quadra, deixar a bola no local).

- *Vôleibol*
  - *N° de participantes:* 3 por equipe em cada meia quadra.
  - *Material:* bola de iniciação, rede de vôlei (altura de 2,00 m).
  - *Objetivo:* Fazer mais pontos que a equipe adversária.
  - *Descrição:* 2 jogos simultâneos 3 x 3 em quadra reduzida. (4,5 m x 6 m) entre as mesmas equipes. Há o rodízio normal de jogadores. Cada equipe poderá realizar no máximo 3 toques antes de passar a bola para o outro lado da rede. O saque poderá ser realizado com saque por baixo ou toque, da linha de fundo da quadra reduzida. Marcar dois toques ou condução somente quando a bola praticamente parar nas mãos do jogador.
  - *Uso do IDE:* Cada equipe deverá dividir seus jogadores de forma que metade seja formada pelos de maior somatória do IDE e a outra metade pelos de menor somatória. Essas duas metades jogarão simultaneamente em cada meia quadra durante 12 minutos. Ao final desse tempo os placares das duas quadras serão somados. Vence a equipe que obtiver a maior somatória de pontos.
- *Ultimate Frisbee*
  - *Nº de participantes:* 6 por equipe.
  - *Materiais:* 1 disco e sinalizadores para demarcar as áreas.
  - *Objetivo:* Receber o disco dentro da área de recepção da equipe adversária, marcando pontos para sua equipe. Cada recepção equivale a um ponto, ganha a equipe que marcar mais pontos.
  - *Descrição:* Os jogadores ao receber o disco devem fixar um pé de pivô e passá-los antes de 10 segundos, não podendo correr com o disco na mão, devendo efetuar passes, e tentar lançar para alguém de sua equipe dentro da área adversária. Todos os jogadores (defesa e ataque) só poderão entrar na área após o lançamento do disco. A equipe que não estiver da posse do disco, tentará interceptar os passes da equipe opositora, quando o disco cair no chão o jogo será interrompido e a outra equipe cobrará uma falta onde o disco caiu. Não se permite nenhum tipo de contato físico, ou segurar e impedir os movimentos dos jogadores. A dimensão do campo será de 20x35m de área de jogo com 12m de área de recepção de cada lado.

- *Flag*
  - *N° de participantes:* 5 por equipe.
  - *Material:* bola de iniciação nº10, coletes para todos os jogadores, cada equipe com uma cor diferente.
  - *Objetivo:* passar a linha de fundo da equipe adversária com a bola para marcar o ponto.
  - *Descrição:* Todos os integrantes deverão prender um colete no shorts, deixando-o de forma visível, na lateral do corpo, com um comprimento suficiente para ser puxado com facilidade pelo adversário (na altura dos joelhos). O jogo começa com as duas equipes em linha no fundo do seu campo. Uma delas começa com a bola, tendo um lançador posicionado à frente da linha de fundo. A equipe atacante inicia o jogo fazendo um passe atrás pelo lançador para qualquer um dos jogadores de sua equipe. A equipe pode então progredir. Para impedir a progressão do adversário, a equipe de defesa deverá tentar tirar o colete daquele que estiver com a bola nas mãos. Caso consiga, a bola é mantida com a equipe atacante que iniciará o jogo do local onde o adversário conseguiu pará-la, devendo a equipe adversária estar numa distância de 5 passos. Cada equipe tem 3 chances para chegar à linha de fundo adversária sem que seu colete seja puxado. Caso não consiga, inverte-se a posse de bola. É permitido progredir livremente com a bola na mão e realizar passes para trás. É permitido interceptar a bola no ar. Caso isso aconteça, o jogo segue normalmente, com troca de funções das equipes, sem interrupção. Procede-se da mesma forma se a bola cair no chão. Se a bola sair pela lateral, é cobrada lateral com posse de bola para a equipe adversária. Não é permitido contato entre os jogadores. Falta é cobrada do lugar da ocorrência. A dimensão do campo será de 20x35m.

GRUPO III - VOLEIBOL

- **Para quem**
  - 60 adolescentes nascidos em 1998 e 1999 que participam das atividades das instituições: Associação Eremim, Pelec, PET/Prodhe, Secretaria Municipal de Embu das Artes e Secretaria Municipal de Taboão da Serra.
- **Quando**
  - 16/09, domingo, das 8h30 às 13h.
- **Aonde**
  - Módulos cobertos 3 e 4 do Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.
- **Nosso dia**
  - 08h30: abertura.
  - 09h às 11h30: Jogos (5 rodadas).
  - 11h30: encerramento, premiação e entrega do Brinde de Participação.
- **O que**
  - Torneio da modalidade esportiva voleibol com 5 equipes e máximo de 12 inscritos por equipe.
- **Como: a proposta pedagógica**
  - A dinâmica do torneio: a estrutura de disputa tem como prioridade propor condições mais igualitárias de jogo e de possibilidades de ser campeão, além de estimular o desenvolvimento através de metas e de possibilitar que as equipes joguem o máximo possível.
    - *Formato todos contra todos:* em função do número de equipes inscritas optamos por esse formato de torneio em turno único.
    - *Desempate:* em caso de empate para a premiação, o critério de desempate será a maior pontuação nas *Metas de Jogo*. Persistindo o empate, os educandos das demais equipes participantes decidirão.
    - *Premiação:* para as 2 equipes que acumularem mais pontos ao longo do torneio.
  - As Regras: tem por referência as regras oficiais para a faixa etária e as adaptações necessárias para um melhor aproveitamento da dinâmica educativa do jogo.
    - *Os sets:* O jogo será disputado em set único de 15 minutos de duração, podendo haver empate. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto.
  - Sistema de Pontuação: apresenta possibilidades que vão além do tradicional resultado do jogo. O objetivo é estimular a reflexão sobre o que ocorreu no jogo, as interferências

e as relações dos aspectos técnicos, táticos e comportamentais com o desempenho objetivo.

- *O Desempenho Esportivo:* corresponde ao resultado objetivo da partida, com 3 pontos para vitória, 2 para empate, 1 para derrota e 0 para W.O.
- *As Metas:*
  - *Meta de Compromisso e Organização:* 2 pontos para as equipes que encaminharem a Ficha de Relação Nominal no prazo (dia 11 de setembro) e 2 pontos para as equipes que não alterarem mais do que 20% da Lista de Inscritos.
  - *Metas de Jogo:* o trabalho com metas propicia uma referência para a preparação das equipes e a possibilidade de continuidade após a realização dos torneios.
    - A cada jogo, a equipe deve escolher 3 metas dentre uma série de metas pré-estabelecidas.
    - As metas que forem cumpridas não poderão ser repetidas e as metas não cumpridas poderão ser escolhidas novamente.
    - A cada meta cumprida a equipe somará 1 ponto.
    - O controle do alcance das metas será feito pela equipe adversária, que deverá se organizar para isso.
    - Ao final de cada partida, todos os envolvidos (árbitro, mesário, educadores e jogadores) se reunirão para verificar se as metas foram cumpridas e quantos pontos foram somados por cada equipe.
    - *Lista de Metas de Jogo* para escolha:
      1) Marcar no mínimo 2 pontos de saque direto (sem nenhum jogador adversário resvalar na bola).
      2) Não sofrer nenhum ponto de saque direto (sem nenhum jogador resvalar na bola).
      3) Marcar no mínimo 2 pontos de bloqueio.
      4) Marcar no mínimo 2 pontos de cortada.
      5) Não sofrer nenhum ponto de bloqueio (sem nenhum jogador resvalar na bola fazendo a cobertura).
      6) Marcar no mínimo 15 pontos.
      7) Sofrer no máximo 15 pontos.
      8) Acertar 50% dos saques.
      9) Realizar no mínimo 6 jogadas com os 3 toques.
      10) Não sofrer ponto por tocar na rede.
      11) Não sofrer ponto por invasão de quadra.

12) Colocar em quadra ao longo da partida todos os jogadores e garantir que todos realizem pelo menos um saque.

- Obs.: nas metas referentes à cortada não serão consideradas bolas largadas.

❖ Os Mediadores: a presença de pessoas preparadas para mediar as relações e a aprendizagem durante os jogos é fundamental para que a participação de cada criança ganhe significado.

- *Mediador esportivo*: em cada espaço de jogo haverá dois mediadores, com papel semelhante ao de árbitros, mas responsáveis não apenas pelo cumprimento das regras, mas por explicá-las sempre que considerarem que isso seja importante para o desenvolvimento esportivo dos jogadores.
- *Mesário*: em cada espaço de jogo haverá um mesário, responsável pelo acompanhamento do jogo através do preenchimento na súmula dos itens previstos e na tabela do resultado final.
- *Coordenação*: educadores responsáveis pela preparação dos espaços esportivos, pela Abertura e Encerramento do evento, pelo controle da pontuação e por qualquer questão não prevista no regulamento.

GRUPO III - HANDEBOL

- **Para quem**
  - 84 adolescentes nascidos em 1998 e 1999 que participam das atividades das instituições: Associação Eremim, Cervantes Solidário, Colmeia, Pelec, Secretaria Municipal de Embu das Artes e Projeto Viver.
- **Quando**
  - 16/09, domingo, das 8h30 às 12h.
- **Aonde**
  - Quadras externas 9 e 10 do Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.
- **Nosso dia**
  - 08h30: abertura.
  - 09h às 10h30: 1ª fase.
  - 10h40 às 12h10: 2ª fase.
  - 12h30: encerramento, premiação e entrega do Brinde de Participação.
- **O que**
  - Torneio da modalidade esportiva handebol com 6 equipes e máximo de 14 inscritos por equipe.
- **Como: a proposta pedagógica**
  - A dinâmica do torneio: a estrutura de disputa tem como prioridade propor condições mais igualitárias de jogo e de possibilidades de ser campeão, além de estimular o desenvolvimento através de metas e de possibilitar que as equipes joguem o máximo possível.
    - *1ª Fase:* divisão em 2 grupos de 3 equipes ordenadas a partir da soma dos “IDEs – Indicadores de Desenvolvimento Esportivo” (todos os jogadores deverão preencher o formulário do IDE e o valor obtido constar na Ficha de Relação Nominal. Será considerada a soma dos IDEs individuais dividida pelo total de jogadores inscritos da equipe). Todos jogarão contra todos no grupo.
    - *2ª Fase:* haverá a formação de 2 novos grupos de 3 equipes, ordenados a partir da somatória dos critérios de pontuação *Desempenho Esportivo* e *Metas de Jogo* obtidos na 1ª fase, jogando todos contra todos no grupo.
    - *Desempate:* em caso de empate na 1ª fase, os critérios serão: confronto direto, saldo de pontos ou gols, total de pontos ou gols marcados. Persistindo o empate será feito

sorteio para a classificação. Em caso de empate para a premiação, o critério de desempate será a maior pontuação nas *Metas de Jogo*. Persistindo o empate, os educandos das demais equipes participantes decidirão.

- *Premiação:* para as 2 equipes - sendo uma de cada grupo da 2ª fase - que acumularem mais pontos ao longo do torneio.

❖ As Regras: tem por referência as regras oficiais para a faixa etária e as adaptações necessárias para um melhor aproveitamento da dinâmica educativa do jogo.

- *Tempo de jogo:* o jogo será disputado em tempo único de 15 minutos. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto. O cronômetro somente será parado nos tiros de 7 metros ou quando solicitado pela arbitragem.

❖ Sistema de Pontuação: apresenta possibilidades que vão além do tradicional resultado do jogo. O objetivo é estimular a reflexão sobre o que ocorreu no jogo, as interferências e as relações dos aspectos técnicos, táticos e comportamentais com o desempenho objetivo.

- *O Desempenho Esportivo:* corresponde ao resultado objetivo da partida, com 3 pontos para vitória, 2 para empate, 1 para derrota e 0 para W.O.
- *As Metas:*
  - *Meta de Compromisso e Organização:* 2 pontos para as equipes que encaminharem a Ficha de Relação Nominal no prazo (dia 11 de setembro) e 2 pontos para as equipes que não alterarem mais do que 20% da Lista de Inscritos.
  - *Metas de Jogo:* o trabalho com metas propicia uma referência para a preparação das equipes e a possibilidade de continuidade após a realização dos torneios.
    - A cada jogo, a equipe deve escolher 3 metas dentre uma série de metas pré-estabelecidas.
    - As metas escolhidas deverão ser diferentes de jogo para jogo, não repetindo nenhuma ao longo da fase.
    - A cada meta cumprida a equipe somará 1 ponto.
    - O controle do alcance das metas será feito pela equipe adversária, que deverá se organizar para isso.
    - Ao final de cada partida, todos os envolvidos (árbitro, mesário, educadores e jogadores) se reunirão para verificar se as metas foram cumpridas e quantos pontos foram somados por cada equipe.
    - *Lista de Metas de Jogo* para escolha:

1) Marcar no mínimo 3 gols.
2) Sofrer no máximo 3 gols.
3) Não cometer tiro de 7 metros.
4) Sofrer pelo menos 1 tiro de 7 metros.
5) Fazer no máximo 5 faltas/tiros livres.
6) Sofrer pelo menos 3 faltas/tiros livres.
7) Não sofrer nenhum gol de tiro livre.
8) Marcar no mínimo 1 gol de tiro livre.
9) Não tomar nenhum cartão de desqualificação ou expulsão.
10) Não receber punição de 2 minutos.
11) Utilizar marcação individual meia quadra durante os 5 primeiros minutos do jogo;
12) Utilizar marcação individual meia quadra durante os 5 últimos minutos do jogo;
13) Colocar em quadra ao longo da partida todos os jogadores.

❖ <u>Os Mediadores</u>: a presença de pessoas preparadas para mediar as relações e a aprendizagem durante os jogos é fundamental para que a participação de cada criança ganhe significado.

- *Mediador esportivo*: em cada espaço de jogo haverá dois mediadores, com papel semelhante ao de árbitros, mas responsáveis não apenas pelo cumprimento das regras, mas por explicá-las sempre que considerarem que isso seja importante para o desenvolvimento esportivo dos jogadores.
- *Mesário*: em cada espaço de jogo haverá um mesário, responsável pelo acompanhamento do jogo através do preenchimento na súmula dos itens previstos e na tabela do resultado final.
- *Coordenação*: educadores responsáveis pela preparação dos espaços esportivos, pela Abertura e Encerramento do evento, pelo controle da pontuação e por qualquer questão não prevista no regulamento.

GRUPO III - FUTSAL

- **Para quem**
  - 96 adolescentes nascidos em 1998 e 1999 que participam das atividades das instituições: Colmeia, EMEF Jd. Mitsutani, Fundação Gol de Letra, Pelec, Projeto Âncora, Projeto Viver, Secretaria Municipal de Taboão da Serra e Secretaria Municipal de Embu das Artes.
- **Quando**
  - 22/09, sábado, das 8h30 às 14h.
- **Aonde**
  - Módulos cobertos 3 e 4 do Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.
- **Nosso dia**
  - 08h30: abertura.
  - 09h às 11h: 1ª fase.
  - 11h20 às 13h20: 2ª fase.
  - 13h30: encerramento, premiação e entrega do Brinde de Participação.
- **O que**
  - Torneio da modalidade esportiva futsal com 8 equipes e máximo de 12 inscritos por equipe.
- **Como: a proposta pedagógica**
  - A dinâmica do torneio: a estrutura de disputa tem como prioridade propor condições mais igualitárias de jogo e de possibilidades de ser campeão, além de estimular o desenvolvimento através de metas e de possibilitar que as equipes joguem o máximo possível.
    - *1ª Fase:* divisão em 2 grupos de 4 equipes ordenadas a partir da soma dos IDEs – Indicadores de Desenvolvimento Esportivo (todos os jogadores deverão preencher o formulário do IDE e o valor obtido constar na Ficha de Relação Nominal. Será considerada a soma dos IDEs individuais dividida pelo total de jogadores inscritos da equipe). Todos jogarão contra todos no grupo.
    - *2ª Fase:* haverá a formação de 2 novos grupos de 4 equipes, ordenados a partir da somatória dos critérios de pontuação *Desempenho Esportivo* e *Metas de Jogo* obtidos na 1ª fase, jogando todos contra todos no grupo.
    - *Desempate:* em caso de empate na 1ª fase, os critérios serão: confronto direto, saldo de pontos ou gols, total de pontos ou gols marcados. Persistindo o empate será feito

sorteio para a classificação. Em caso de empate para a premiação, o critério de desempate será a maior pontuação nas *Metas de Jogo*. Persistindo o empate, os educandos das demais equipes participantes decidirão.

- *Premiação:* para as 2 equipes - sendo uma de cada grupo da 2ª fase - que acumularem mais pontos ao longo do torneio.

❖ <u>As Regras:</u> tem por referência as regras oficiais para a faixa etária e as adaptações necessárias para um melhor aproveitamento da dinâmica educativa do jogo.

- *Tempo de jogo:* o jogo será disputado em tempo único de 12 minutos. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto. O cronômetro somente será parado nas penalidades máximas ou quando solicitado pela arbitragem.

❖ <u>Sistema de Pontuação:</u> apresenta possibilidades que vão além do tradicional resultado do jogo. O objetivo é estimular a reflexão sobre o que ocorreu no jogo, as interferências e as relações dos aspectos técnicos, táticos e comportamentais com o desempenho objetivo.

- *O Desempenho Esportivo:* corresponde ao resultado objetivo da partida, com 3 pontos para vitória, 2 para empate, 1 para derrota e 0 para W.O.
- *As Metas:*
  - *Meta de Compromisso e Organização:* 2 pontos para as equipes que encaminharem a Ficha de Relação Nominal no prazo (dia 18 de setembro) e 2 pontos para as equipes que não alterarem mais do que 20% da Lista de Inscritos.
  - *Metas de Jogo:* o trabalho com metas propicia uma referência para a preparação das equipes e a possibilidade de continuidade após a realização dos torneios.
    - A cada jogo, a equipe deve escolher 3 metas dentre uma série de metas pré-estabelecidas.
    - As metas escolhidas deverão ser diferentes de jogo para jogo, não repetindo nenhuma ao longo da fase.
    - A cada meta cumprida a equipe somará 1 ponto.
    - O controle do alcance das metas será feito pela equipe adversária, que deverá se organizar para isso.
    - Ao final de cada partida, todos os envolvidos (árbitro, mesário, educadores e jogadores) se reunirão para verificar se as metas foram cumpridas e quantos pontos foram somados por cada equipe.
    - *Lista de Metas de Jogo* para escolha:

1) Marcar pelo menos 1 gol.
2) Sofrer no máximo 1 gol.
3) Não fazer penalty.
4) Conseguir pelo menos 1 penalty.
5) Fazer no máximo 2 faltas/tiro livre.
6) Sofrer pelo menos 2 faltas/tiro livre.
7) Não sofrer nenhum gol de tiro livre.
8) Marcar no mínimo 1 gol de tiro livre.
9) Não tomar nenhum cartão de advertência.
10) Colocar em quadra ao longo da partida todos os jogadores.
11) Acertar todas as cobranças de lateral (de acordo com a regra).

❖ <u>Os Mediadores</u>: a presença de pessoas preparadas para mediar as relações e a aprendizagem durante os jogos é fundamental para que a participação de cada criança ganhe significado.

- *Mediador esportivo*: em cada espaço de jogo haverá dois mediadores, com papel semelhante ao de árbitros, mas responsáveis não apenas pelo cumprimento das regras, mas por explicá-las sempre que considerarem que isso seja importante para o desenvolvimento esportivo dos jogadores.
- *Mesário*: em cada espaço de jogo haverá um mesário, responsável pelo acompanhamento do jogo através do preenchimento na súmula dos itens previstos e na tabela do resultado final.
- *Coordenação*: educadores responsáveis pela preparação dos espaços esportivos, pela Abertura e Encerramento do evento, pelo controle da pontuação e por qualquer questão não prevista no regulamento.

GRUPO III – FUTEBOL DE CAMPO

- **Para quem**
  - 140 adolescentes nascidos em 1998 e 1999 que participam das atividades das instituições: CCA Sinhazinha Meirelles, Cervantes Solidário, Eprocad (2 equipes), Fundação Gol de Letra, Instituto Sou da Paz, Pelec, PET/Prodhe, Secretaria Municipal de Taboão da Serra e Secretaria Municipal de Embu das Artes.
- **Quando**
  - 22/09, sábado, das 8h30 às 14h.
- **Aonde**
  - Campos 3 e 4 do Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.
- **Nosso dia**
  - 08h30: abertura.
  - 09h às 11h10: 1ª fase.
  - 11h20 às 13h30: 2ª fase.
  - 13h40: encerramento, premiação e entrega do Brinde de Participação.
- **O que**
  - Torneio da modalidade esportiva futebol de campo com 10 equipes e máximo de 14 inscritos por equipe.
- **Como: a proposta pedagógica**
  - A dinâmica do torneio: a estrutura de disputa tem como prioridade propor condições mais igualitárias de jogo e de possibilidades de ser campeão, além de estimular o desenvolvimento através de metas e de possibilitar que as equipes joguem o máximo possível.
    - *1ª Fase:* divisão em 2 grupos de 5 equipes ordenadas a partir da soma dos IDEs – Indicadores de Desenvolvimento Esportivo (todos os jogadores deverão preencher o formulário do IDE e o valor obtido constar na Ficha de Relação Nominal. Será considerada a soma dos IDEs individuais dividida pelo total de jogadores inscritos da equipe). Todos jogarão contra todos no grupo.
    - *2ª Fase:* haverá a formação de 2 novos grupos de 5 equipes, ordenados a partir da somatória dos critérios de pontuação *Desempenho Esportivo* e *Metas de Jogo* obtidos na 1ª fase, jogando todos contra todos no grupo.
    - *Desempate:* em caso de empate na 1ª fase, os critérios serão: confronto direto, saldo de pontos ou gols, total de pontos ou gols marcados. Persistindo o empate será feito

sorteio para a classificação. Em caso de empate para a premiação, o critério de desempate será a maior pontuação nas *Metas de Jogo*. Persistindo o empate, os educandos das demais equipes participantes decidirão.

- *Premiação:* para as 2 equipes - sendo uma de cada grupo da 2ª fase - que acumularem mais pontos ao longo do torneio.

❖ As Regras: tem por referência as regras oficiais para a faixa etária e as adaptações necessárias para um melhor aproveitamento da dinâmica educativa do jogo.

- *Tempo de jogo:* o jogo será disputado em tempo único de 12 minutos. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto. O cronômetro somente será parado nas penalidades máximas ou quando solicitado pela arbitragem.
- *Espaço de jogo:* o jogo acontecerá em campo reduzido, medindo, aproximadamente, 55 m X 35 m.
- *Número de participantes no jogo:* o número de jogadores em campo será 7, sendo 1 goleiro e 6 jogadores de linha.
- *Impedimento:* haverá marcação de impedimento apenas em situações de falta.
- *Substituições:* livres, podendo retornar à partida aquele que sair. A substituição é de responsabilidade do "Mesário" e será feita por uma área localizada à frente do mesmo.

❖ Sistema de Pontuação: apresenta possibilidades que vão além do tradicional resultado do jogo. O objetivo é estimular a reflexão sobre o que ocorreu no jogo, as interferências e as relações dos aspectos técnicos, táticos e comportamentais com o desempenho objetivo.

- *O Desempenho Esportivo:* corresponde ao resultado objetivo da partida, com 3 pontos para vitória, 2 para empate, 1 para derrota e 0 para W.O.
- *As Metas:*
  - *Meta de Compromisso e Organização:* 2 pontos para as equipes que encaminharem a Ficha de Relação Nominal no prazo (dia 18 de setembro) e 2 pontos para as equipes que não alterarem mais do que 20% da Lista de Inscritos.
  - *Metas de Jogo:* o trabalho com metas propicia uma referência para a preparação das equipes e a possibilidade de continuidade após a realização dos torneios.
    - A cada jogo, a equipe deve escolher 3 metas dentre uma série de metas pré-estabelecidas.

- As metas escolhidas deverão ser diferentes de jogo para jogo, não repetindo nenhuma ao longo da fase.
- A cada meta cumprida a equipe somará 1 ponto.
- O controle do alcance das metas será feito pela equipe adversária, que deverá se organizar para isso.
- Ao final de cada partida, todos os envolvidos (árbitro, mesário, educadores e jogadores) se reunirão para verificar se as metas foram cumpridas e quantos pontos foram somados por cada equipe.
- *Lista de Metas de Jogo* para escolha:
  1) Marcar pelo menos 1 gol.
  2) Sofrer no máximo 1 gol.
  3) Não fazer penalty.
  4) Conseguir pelo menos 1 penalty.
  5) Conseguir pelo menos 2 escanteios.
  6) Fazer no máximo 2 faltas/tiro livre.
  7) Sofrer pelo menos 2 faltas/tiro livre.
  8) Não sofrer nenhum gol de tiro livre.
  9) Marcar no mínimo 1 gol de tiro livre.
  10) Não tomar nenhum cartão de advertência.
  11) Colocar em campo ao longo da partida todos os jogadores.
  12) Acertar todas as cobranças de lateral (de acordo com a regra).

❖ Os Mediadores: a presença de pessoas preparadas para mediar as relações e a aprendizagem durante os jogos é fundamental para que a participação de cada criança ganhe significado.

- *Mediador esportivo*: em cada espaço de jogo haverá dois mediadores, com papel semelhante ao de árbitros, mas responsáveis não apenas pelo cumprimento das regras, mas por explicá-las sempre que considerarem que isso seja importante para o desenvolvimento esportivo dos jogadores.
- *Mesário*: em cada espaço de jogo haverá um mesário, responsável pelo acompanhamento do jogo através do preenchimento na súmula dos itens previstos e na tabela do resultado final.
- *Coordenação*: educadores responsáveis pela preparação dos espaços esportivos, pela Abertura e Encerramento do evento, pelo controle da pontuação e por qualquer questão não prevista no regulamento.

GRUPO IV

- **Para quem**
  - 120 adolescentes nascidos em 1996 e 1997 que participam das atividades das instituições: Associação Esporte Solidário, Cervantes Solidário, Pelec, PET/Prodhe, Secretaria Municipal de Embu das Artes e Secretaria Municipal de Taboão da Serra.
- **Quando**
  - 23/09 (torneios de voleibol e street soccer) e 30/09 (torneios de street ball e handebol), domingos, das 8h30 às 14h.
- **Aonde**
  - Módulos cobertos 3 e 4 (torneio de voleibol), quadras externas 9 e 10 (torneio de handebol), módulo coberto 3 e quadra externa 2 (torneio de street Ball) e Campo 4 (torneio de street soccer) do Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo.
- **Nossos dias**
  - 08h30: abertura.
  - 09h às 13h: jogos.
  - 13h15: encerramento do torneio, divulgação do resultado parcial.
  - 13h30: encerramento do campeonato, divulgação do resultado final, premiação e entrega do Brinde de Participação (apenas no dia 30/09, no módulo coberto 3).
- **O que**
  - Campeonato formado por torneios interdependentes das modalidades esportivas voleibol, street soccer, street ball e handebol com 7 equipes e máximo de 20 inscritos por equipe em todo o campeonato.
- **Como: a proposta pedagógica**
  - A dinâmica do campeonato: a cada dia teremos 2 torneios simultâneos e serão somados os pontos conquistados nos 4 torneios para definição da classificação. Do máximo de 20 adolescentes inscritos no campeonato poderemos ter um máximo de 12 inscritos no torneio de voleibol, 8 no de street soccer, 14 no de handebol e 6 no de street ball.
  - A dinâmica dos torneios: as estruturas de disputa tem como prioridade propor condições mais igualitárias de jogo e de possibilidades de ser campeão, além de estimular o desenvolvimento através de metas e de uma prática mais autônoma e de possibilitar que as equipes joguem o máximo possível. Para isso, a cada dia, o grupo de adolescentes estará dividido em torneios simultâneos de 2 modalidades. Cada educando estará

inscrito em uma modalidade de acordo com suas preferências esportivas ou estratégias da equipe para buscar um melhor desempenho. Teremos 2 estruturas básicas nos torneios:

- *Torneios de Voleibol e Handebol:* divisão em 2 grupos de 3 equipes ordenadas a partir da soma dos IDEs – Indicadores de Desenvolvimento Esportivo (todos os jogadores deverão preencher o formulário do IDE e o valor obtido constar na Ficha de Relação Nominal. Será considerada a soma dos IDEs individuais dividida pelo total de jogadores inscritos da equipe). Todos jogarão contra todos no grupo.
- *Torneios de Street Soccer e Street Ball:* grupo único e todos jogam contra todos.
- *Premiação:* para as 2 equipes que acumularem mais pontos ao longo do campeonato. Em caso de empate, os educandos das demais equipes participantes decidirão.

❖ <u>Sistema de Pontuação:</u> em sua somatória, apresenta possibilidades que vão além do tradicional resultado do jogo. O objetivo é estimular a reflexão sobre o que ocorreu no jogo, as interferências e as relações dos aspectos técnicos, táticos e comportamentais com o desempenho objetivo.

- *O Desempenho Esportivo (será utilizado nos 4 torneios):* corresponde ao resultado objetivo da partida, com 3 pontos para vitória, 2 para empate, 1 para derrota e 0 para W.O.
- *As Metas:*
  - *Meta de Compromisso e Organização (será utilizada nos 4 torneios):* 2 pontos por final de semana para as instituições que encaminharem a Ficha de Relação Nominal no prazo (dias 18 de setembro para Voleibol e Street Soccer e 25 de setembro para Street Ball e Handebol. Se na 1ª listagem já estiverem assinaladas as opções do 2º final de semana e a instituição não reencaminhar a lista para o 2º final de semana, os 2 pontos serão considerados e a 1ª lista será utilizada como referência. **Não poderá haver a inclusão de novos participantes de um final de semana para outro**) e 2 pontos para as equipes que não alterarem mais do que 20% da Lista de Inscritos por torneio.
  - *Metas de Jogo (serão utilizadas nos torneios de Voleibol e Handebol):* o trabalho com metas propicia uma referência para a preparação das equipes e a possibilidade de continuidade após a realização dos torneios.

- A cada jogo, a equipe deve escolher 3 metas dentre uma série de metas pré-estabelecidas.
- As metas que forem cumpridas não poderão ser repetidas e as metas não cumpridas poderão ser escolhidas novamente.
- A cada meta cumprida a equipe somará 1 ponto.
- O controle do alcance das metas será feito pela equipe adversária, que deverá se organizar para isso.
- Ao final de cada partida, todos os envolvidos (árbitro, mesário, educadores e jogadores) se reunirão para verificar se as metas foram cumpridas e quantos pontos foram somados por cada equipe.
- *Lista de Metas de Jogo do Voleibol*:
  1) Marcar no mínimo 3 pontos de saque direto (sem nenhum jogador adversário resvalar na bola).
  2) Marcar no mínimo 3 pontos de bloqueio.
  3) Marcar no mínimo 2 pontos de cortada de jogador do fundo da quadra.
  4) Marcar no mínimo 2 pontos de cortada com jogada de finta.
  5) Marcar no mínimo 25 pontos, considerando apenas os 2 primeiros sets.
  6) Sofrer no máximo 25 pontos, considerando apenas os 2 primeiros sets.
  7) Acertar 50% dos saques.
  8) Realizar no mínimo 15 jogadas com os 3 toques.
  9) Não sofrer ponto por tocar na rede ou invasão de quadra.
  10) Utilizar durante um set o sistema 6:0.
  11) Utilizar durante um set o sistema 4:2.
  12) Colocar em quadra ao longo da partida todos os jogadores e garantir que todos realizem pelo menos um saque.
  - Obs.: nas metas referentes à cortada não serão consideradas bolas largadas.
- *Lista de Metas de Jogo do Handebol*:
  1) Colocar em quadra ao longo da partida todos os jogadores.
  2) Utilizar sistema defensivo 6:0 durante 1 tempo do jogo.
  3) Utilizar sistema defensivo 5:1 durante 1 tempo do jogo.
  4) Utilizar sistema defensivo 4:2 durante 1 tempo do jogo.
  5) Utilizar sistema defensivo 3:3 ou 3:2:1 durante 1 tempo do jogo.
  6) Utilizar marcação individual meia quadra durante os 5 primeiros minutos de cada tempo do jogo.

7) Marcar pelo menos 2 gols de jogada de pivô com finalização característica de pivô.
8) Marcar pelo menos 3 gols de contra-ataque.
9) Sofrer no máximo 2 gols de contra-ataque.
10) Marcar pelo menos 2 gols de jogada pela ponta.
11) Sofrer no máximo 3 gols da zona central da quadra.
12) Marcar pelo menos 2 gols de assistências (sem ação posterior do jogador que recebeu a bola que não seja a própria finalização).

❖ As Regras: tem por referência as regras oficiais para a faixa etária e as adaptações necessárias para um melhor aproveitamento da dinâmica educativa do jogo.

- *Torneio de Voleibol:*
  - *Os sets:* melhor de 3 sets. Os 2 primeiros sets irão até 25 pontos. Havendo empate, o 3º set terá 15 pontos. Os sets terminarão nessa pontuação em qualquer circunstância. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto por set.
- *Torneio de Street Soccer*
  - *Tempo de jogo:* tempo único de 10 minutos. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto. O cronômetro será geral para todas as partidas. Tempo extra será acrescido se houver acordo entre as equipes e o mediador esportivo por algum motivo que tenha paralisado o jogo excessivamente. A solicitação poderá ser feita pelas equipes ao mediador quando acabar o tempo normal.
  - *Espaço de jogo:* campo gramado com medidas aproximadas de 15m x 25m.
  - *Número de participantes no jogo:* 4 jogadores de linha.
  - *Substituições:* livres, podendo retornar à partida aquele que sair. A substituição é de responsabilidade das equipes e será feita pelo centro do campo, não podendo haver interferência no jogo do jogador que entrar antes da saída do substituído.
  - *Arbitragem e Mediação:* arbitragem sob responsabilidade das próprias equipes. Recomenda-se que, em caso de dúvida, o jogo não reinicie sem uma definição. Por exemplo, se houver dúvida se foi ou não gol, não reiniciar antes que as equipes cheguem a um acordo e o placar do jogo fique claro para todos. Haverá um mediador esportivo por campo e, caso as equipes não consigam resolver uma questão deverão chamá-lo. O mediador ajudará a interpretar o lance e facilitar a decisão pelas equipes. Caso o jogo fique interrompido por muito tempo, também haverá a definição do acréscimo de tempo ao jogo.

- *Torneio de Street Ball*
  - *Tempo de jogo:* tempo único de 10 minutos. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto. O cronômetro será geral para cada quadra, onde ocorrerão simultaneamente 2 partidas em meia-quadra. Tempo extra será acrescido se houver acordo entre as equipes e o mediador esportivo por algum motivo que tenha paralisado o jogo excessivamente. A solicitação poderá ser feita pelas equipes ao mediador quando acabar o tempo normal.
  - *Empate:* não haverá prorrogação em caso de empate.
  - *Número de participantes no jogo:* 3 jogadores.
  - *Substituições:* livres, podendo retornar à partida aquele que sair. A substituição é de responsabilidade das equipes e será feita pela lateral da quadra, não podendo haver interferência no jogo do jogador que entrar antes da saída do substituído.
  - *Faltas:* até a 5ª falta coletiva será lateral para o time adversário. A partir da 6ª falta será concedido 01 lance livre, que serão acumulativos e cobrados – por qualquer jogador, desde que não esteja desqualificado do jogo - ao final da partida caso interfira no resultado da mesma.
  - *Rebote:* Quando ocorrer rebote defensivo, obrigatória a saída do garrafão.
  - *Arbitragem e Mediação:* arbitragem sob responsabilidade das próprias equipes. Recomenda-se que, em caso de dúvida, o jogo não reinicie sem uma definição. Por exemplo, se houver dúvida sobre uma falta, não reiniciar antes que as equipes cheguem a um acordo. Haverá um mediador esportivo por espaço de jogo e, caso as equipes não consigam resolver uma questão deverão chamá-lo. O mediador ajudará a interpretar o lance e facilitar a decisão pelas equipes. Caso o jogo fique interrompido por muito tempo, também haverá a definição do acréscimo de tempo ao jogo.
- *Torneio de Handebol*
  - *Tempo de jogo:* O jogo será disputado em 2 tempos de 12 minutos, com 5 minutos de intervalo. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 1 minuto. O cronômetro somente será parado nos tiros de 7 metros ou quando solicitado pela arbitragem.

❖ Os Mediadores: a presença de pessoas preparadas para mediar as relações e a aprendizagem durante os jogos é fundamental para que a participação de cada criança ganhe significado.

- *Mediador esportivo*: em cada espaço de jogo haverá um ou dois mediadores. Nos torneios de voleibol e handebol terão papel semelhante ao de árbitros, mas responsáveis não apenas pelo cumprimento das regras, mas por explicá-las sempre que considerarem que isso seja importante para o desenvolvimento esportivo dos jogadores. Nos torneios de street soccer e street ball atuarão como facilitadores para as decisões sobre regras, desempenho e atitudes. As definição do que ocorreu deverá ser feita em conjunto pelos jogadores das equipes.
- *Mesário*: em cada espaço de jogo haverá um mesário, responsável pelo acompanhamento do jogo através do preenchimento na súmula dos itens previstos e na tabela do resultado final.
- *Coordenação*: educadores responsáveis pela preparação dos espaços esportivos, pela Abertura e Encerramento do evento, pelo controle da pontuação e por qualquer questão não prevista no regulamento.